

| | |
|---|---------|
| TEORIA | pag. 2 |
| <ul style="list-style-type: none"> ▪ aspetti teorici ▪ metodologia ▪ carta del bambino nello sport | |
| TECNICA | pag. 4 |
| <ul style="list-style-type: none"> ▪ esempi pratici: <ul style="list-style-type: none"> - tecnica applicata - tecnica orientata - conclusioni | |
| TATTICA | pag. 10 |
| <ul style="list-style-type: none"> ▪ nozioni generali di tattica di blocco e di squadra ▪ marcamento ▪ smarcamento ▪ esempi pratici | |
| CONDIZIONE | pag. 21 |
| <ul style="list-style-type: none"> ▪ aspetti teorici ▪ coordinazione ▪ forza ▪ capacità e potenza aerobica ▪ velocità ▪ stretching e mobilità | |
| MENTALE | pag. 30 |
| <ul style="list-style-type: none"> ▪ aspetti teorici ▪ esercizi e giochi cognitivi ▪ esercizi e giochi per capacità di decisione | |
| ALIMENTAZIONE | pag. 36 |
| <ul style="list-style-type: none"> ▪ 10 regole per pasti pre-partita ▪ 10 regole per rifornimento durante la partita ▪ 10 regole per il recupero rapido dopo la partita ▪ 10 regole per l'alimentazione in pre-campionato ▪ 10 regole per l'alimentazione durante il campionato ▪ 10 regole per il calciatore assetato ▪ 10 regole per la corretta distribuzione dei cibi nella giornata | |
| VARI | pag. 36 |
| <ul style="list-style-type: none"> ▪ bibliografia ▪ libri consigliati ▪ siti internet consigliati | |

TEORIA

ASPETTI TEORICI

| | |
|---|---|
| ▪ ALLENAMENTO = DIVERTIMENTO | mantenere il piacere dell'allenamento variando le attività eseguendo pochi esercizi con molte varianti e non viceversa |
| ▪ MOTIVARE E STIMOLARE | spiegare ai bambini il perché di determinati esercizi. <i>"Porre il ragazzo in una situazione favorevole di fronte allo sport significa come prima cosa favorire o prevenire una buona predisposizione mentale verso un'attività sportiva"</i> <i>(Lucio Bizzini - psicologo)</i> |
| ▪ IL BAMBINO NON E' UN ROBOT | il bambino non è un robot da strumentalizzare: lo sviluppo della fantasia e della creatività è molto importante, pertanto cercare di porre il bambino nella situazione di poter decidere da solo |
| ▪ IL TEMPO DELLA LEZIONE NON VA SPRECATO | l'insegnamento pratico vale molto di più delle parole, evitare pertanto i tempi morti durante le lezioni |
| ▪ TUTTI I BAMBINI HANNO DIRITTO DI IMPARARE | il lavoro collettivo è alla base della lezione, variare di conseguenza la composizione dei gruppi e dei ruoli |
| ▪ IL BAMBINO NON E' UN UOMO IN MINIATURA | ad ogni età va proposta la lezione adatta alle capacità fisiche e mentali evitando di trasformare allenamenti di adulti per bambini |
| ▪ ENTUSIASMO E CORAGGIO | proporre il calcio in maniera positiva: gioia nel gioco, sapere osare, giocare sistematicamente in maniera offensiva, cercare spesso la conclusione a rete |
| ▪ L'INSEGNAMENTO NON E' CASUALE | pianificare le lezioni evitando l'improvvisazione. Pianificare a lungo termine (macrociclo), medio termine (ciclo) e corto termine (microciclo) |
| ▪ NON TUTTI SONO UGUALI | porre attenzione al fatto che bambini della stessa età possono avere notevoli differenze di struttura e pertanto non tutti possono e devono eseguire gli stessi tipi di lavoro. |

METODOLOGIA

| | |
|------------------------|--|
| ▪ OBIETTIVO | cosa voglio raggiungere |
| ▪ SCELTA DELLA MATERIA | giochi ed esercizi conformi all'età dei bambini |
| ▪ PRESENTAZIONE | poche parole ma concise |
| ▪ ORGANIZZAZIONE | occupazione razionale degli spazi |
| ▪ CORREZIONI | correggere i principali errori, individuali e collettivi |

CARTA DEL BAMBINO NELLO SPORT

1. Diritto di divertirsi e di giocare come un bambino
2. Diritto di fare lo sport
3. Diritto di beneficiare di un ambiente sano
4. Diritto di essere trattato con dignità
5. Diritto di essere allenato e circondato da persone qualificate
6. Diritto di seguire allenamenti adeguati ai propri ritmi
7. Diritto di misurarsi con giovani che abbiano la stessa probabilità di successo
8. Diritto di partecipare a gare adeguate
9. Diritto di praticare il suo sport nella massima sicurezza
10. Diritto di avere tempi di riposo
11. Diritto di non essere un campione

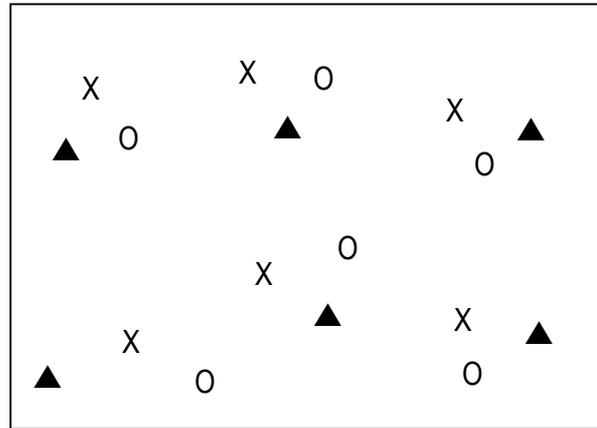
TEcnica

TECNICA ORIENTATA

3 giocatori di colore diverso con una palla.

Passaggi a 3, per 2', nel seguente modo:

- 2' passaggio libero
- 2' passaggio con controllo orientato
- 2' passaggio diretto
- 4' allungamenti
- 3' passaggio ed attaccare il portatore di palla: uno-due di quest'ultimo con il terzo
- 3' passaggio e sovrapposizione al compagno: gioco di quest'ultimo per il terzo che ridà al primo
- 3' passaggi, andare in contro al portatore di palla e ritornare per ricevere la palla nella corsa
- 5' mobilità lombare e dell'anca
- 6' libero: scegliere tra uno-due, sovrapposizione e dai e vai



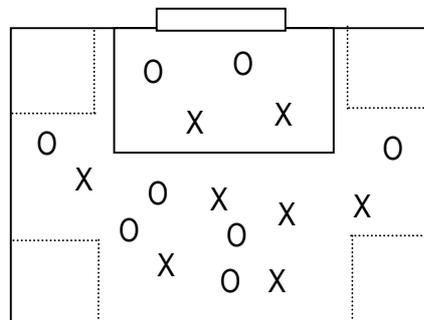
TECNICA ORIENTATA GLOBALE

Gioco a parità numerica su metà campo con delimitati 4 angoli di 4 metri di lato.

Un punto ogni volta che si conduce la palla all'interno di un quadrato.

Non si possono realizzare 2 punti di seguito nello stesso quadrato.

Quando si recupera palla non si può segnare nel quadrato più vicino alla conquista della palla.



TECNICA APPLICATA

Esercizio A

A gioca per B e va in sovrapposizione ricevendo la palla da C e poi gioca a D. Si prosegue nell'altra direzione

Rotazioni:

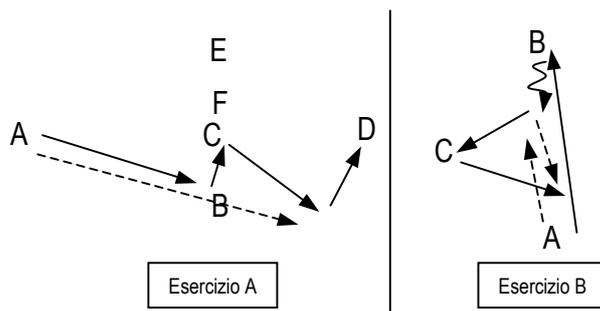
A in B, B in C, C in D, D in E, E in F e F in A.

Esercizio B

A gioca per B e va ad attaccarlo, B avanza e gioca un uno-due con C.

Rotazioni:

A in B, B in C, C in A



TECNICA APPLICATA

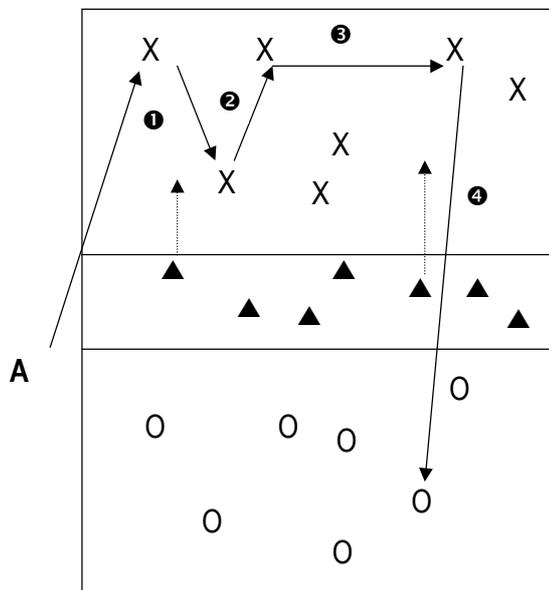
in un campo diviso orizzontalmente in 3 zone (la zona centrale più stretta) si schierano, in ciascuna zona 3 squadre.

La palla parte sempre dall'allenatore che gioca per una squadra la quale, attaccata da 2 giocatori della squadra al centro, deve effettuare almeno 3 passaggi prima di lanciare la palla, senza che sia intercettata dagli altri giocatori nella zona centrale, alla squadra nel campo opposto che sarà a sua volta attaccata da altri 2 giocatori della squadra in mezzo.

Non si può entrare ad attaccare prima che i giocatori abbiano ricevuto la palla, la squadra che fa 3 errori va al centro.

Variante

variare il numero dei tocchi ed i giocatori avversari

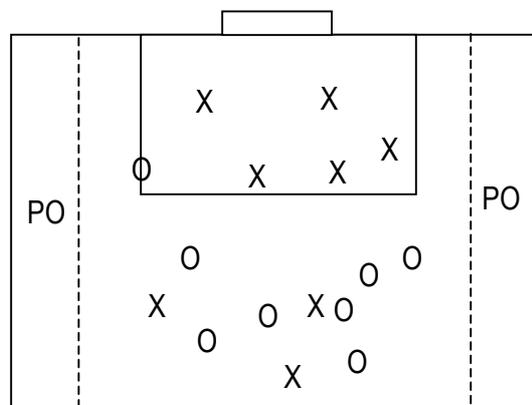


GLOBALE TECNICA APPLICATA

gioco su metà campo di traverso a parità numerica con 2 portieri dietro una linea di fondo campo.

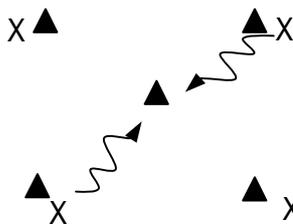
Un punto ogni volta che si riesce a dare la palla al proprio portiere.

Variare il tipo di passaggio da effettuare al portiere: al volo, rasoterra ed il numero dei tocchi.



FINTE

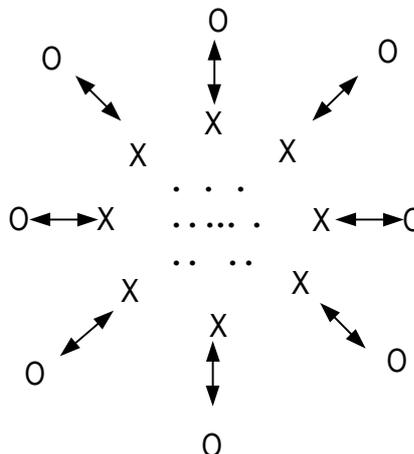
2 giocatori partono in contemporanea da due angoli di un quadrato di 12 metri ed effettuano la finta indicata dall'allenatore al centro. Si lavora sempre alternato a coppie in diagonale.



TECNICA DI BASE

distribuiti in cerchio (con i palloni all'interno) il gruppo esterno gioca con le mani ai giocatori all'interno che rispondono effettuando i seguenti gesti tecnici:

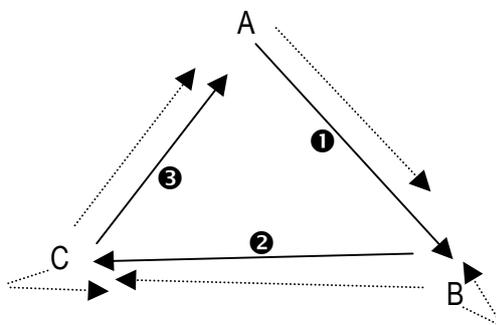
- a) raso terra diretto
- b) raso terra con controllo
- c) volo diretto
- d) mezzo volo diretto
- e) testa diretto
- f) volo laterale
- g) ginocchio diretto
- h) petto e mezzo volo
- i) testa mezzo volo
- l) ginocchio d. mezzo volo s.
- m) ecc...



TECNICA APPLICATA

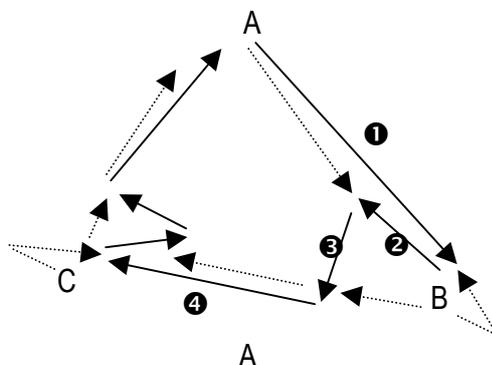
Esercizio no. 1

A gioca per B - che dopo uno smarcamento - orienta e passa a C che fa la stessa cosa per A. Si prende il posto dove si passa la palla.



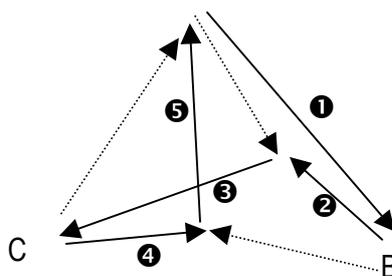
Esercizio no. 2

A gioca per B - che dopo uno smarcamento - effettua un uno-due con A per poi passare la palla a B ed eseguire lo stesso movimento. B ripeterà lo scambio con A. Si prende il posto dove si passa la palla.



Esercizio no. 3

A gioca per B - che dopo uno smarcamento - ridà ad A che cambia per C il quale - sempre dopo uno smarcamento - gioca per l'accorrente B che gioca per A il quale ritornerà a C e così di seguito. Rotazioni come esercizi precedenti.

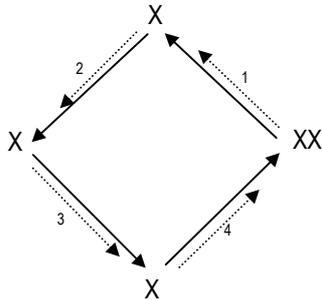


Esercizio no. 4

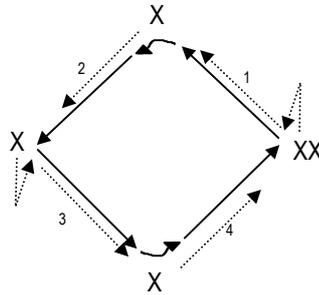
si miscelano gli esercizi visti in precedenza: ad un angolo controllo orientato, ad un altro uno-due ed all'ultimo ricerca del terzo compagno.

VARI TIPI PASSAGGIO E CONTROLLO

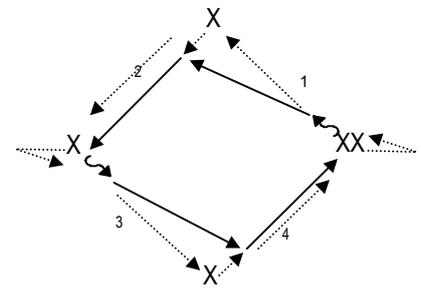
- passaggio diretto e seguire



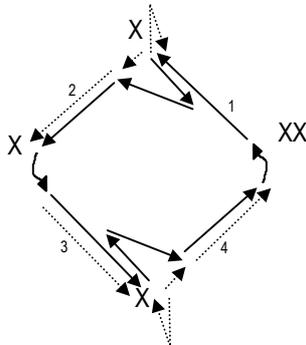
- controllo orientato (1 e 3) combinato con finta e passaggio diretto (2 e 4)



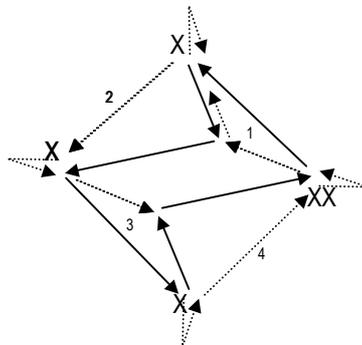
- passaggio nella corsa (1 e 3) combinato con passaggio diretto con smarcamento (2 e 4)



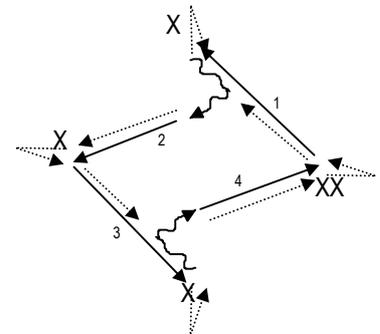
- passaggio con uno-due e passaggio nella corsa (1 e 3) combinato con controllo orientato (2 e 4)



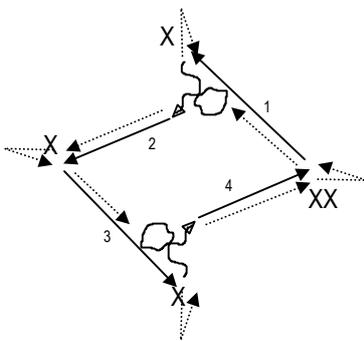
- passaggio con uno-due passaggio diretto con smarcamento



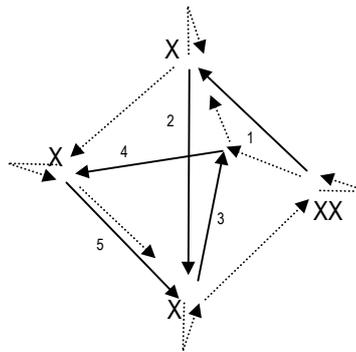
- passaggio diretto (1 e 3) combinato con controllo e cambio direzione (2 e 4)



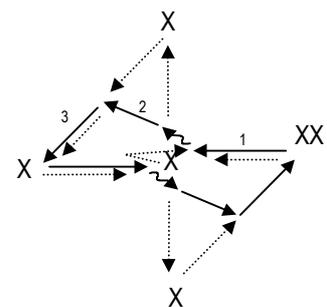
- passaggio diretto (1 e 3) con controllo orientato a rientrare (finta) e cambio direzione (2 e 4)



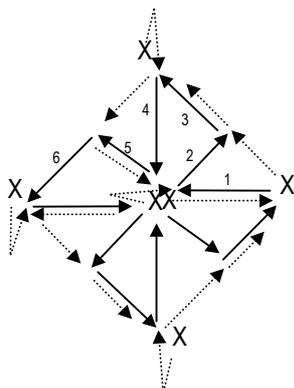
- passaggio diretto (1 e 5) e smarcamento per un successivo passaggio (3 e 4)



- controllo orientato e passaggio sulla corsa



- uno-due con passaggio sulla corsa



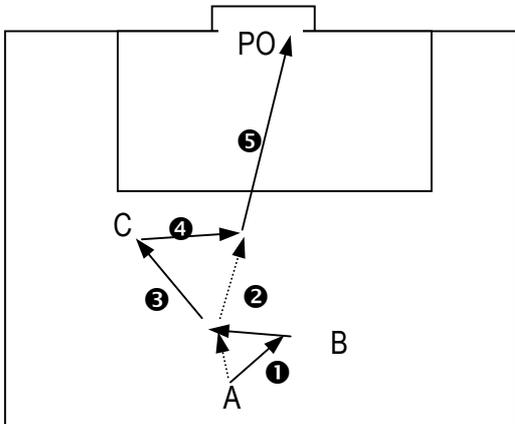
CONCLUSIONI DOPO UNO-DUE

Esercitazione no. 1

A gioca un uno-due con B ed un nuovo doppio scambio con C e quindi conclude.

Rotazioni:

A in C, C in B e B in A

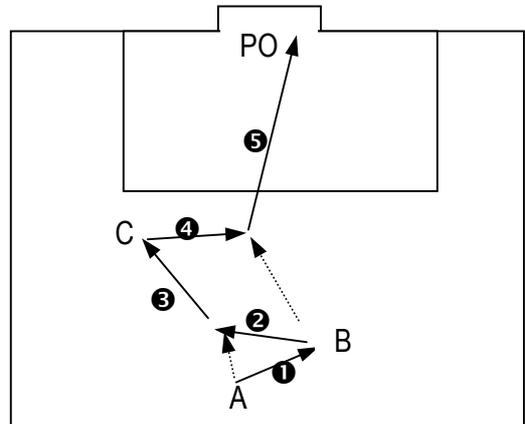


Esercitazione no. 2

A effettua un uno-due con B e gioca per C che però manda alla conclusione B.

Rotazioni:

A in B, B in C e C in A

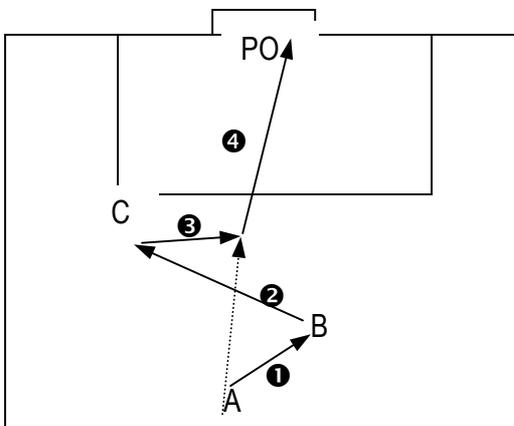


Esercitazione no. 3

A passa a B che gioca per C che gioca per A che è tagliato davanti a B.

Rotazioni:

A in C, C in B e B in A.

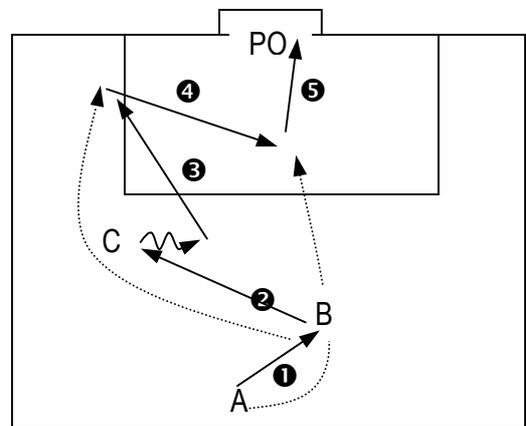


Esercitazione no. 4

A per B e si sovrappone, B per C e si sovrappone, C fa condotta e passa a B che centra per la conclusione di A.

Rotazioni:

A in C, C in B e B in A.



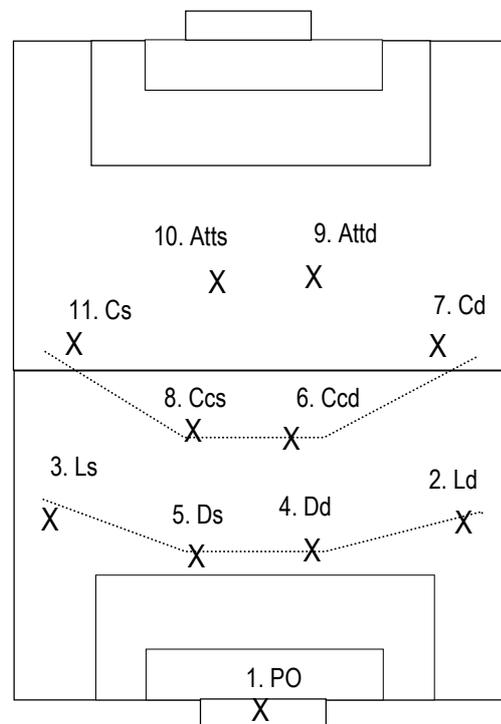
NOZIONI GENERALI TATTICA DI BLOCCO E SQUADRA

Esempio di disposizione

Le squadre si orientano verso un gioco del tipo con marcamento a zona.

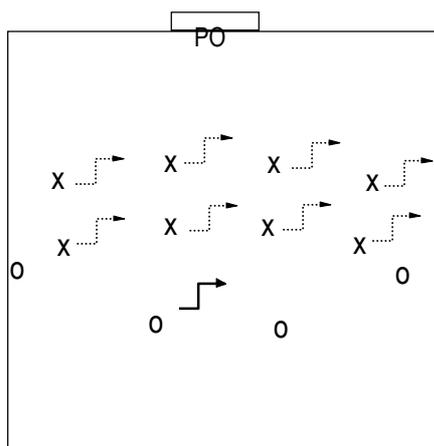
Nell'esempio seguente secondo il sistema 4:4:2

- 1 Po portiere
- 2 Ld laterale destro
- 3 Ls laterale sinistro
- 4 Dd difensore centrale destro
- 5 Ds difensore centrale sinistro
- 6 Ccd centrocampista centrale destro
- 7 Cd centrocampista laterale destro
- 8 Ccs centrocampista centrale sinistro
- 9 Attd attaccante destro
- 10 Atts attaccante sinistro
- 11 Cs centrocampista laterale sinistro



PRINCIPI Tattici

quasi tutti i giocatori devono partecipare sia alle fasi offensive che difensive (gioco di squadra) con passaggio rapido dalla fase *difensiva* alla fase *offensiva*



SENZA PALLA

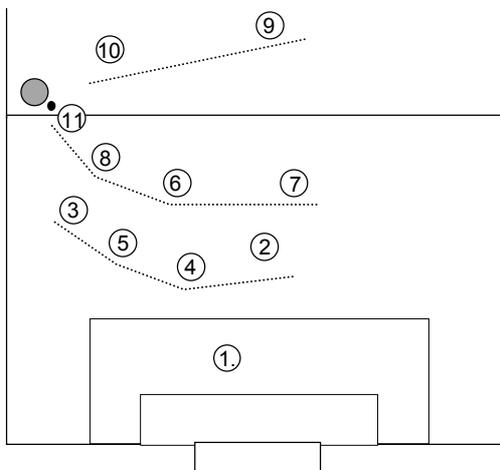
squadra compatta (quando il pallone avanza, retrocede, va a destra o sinistra, i giocatori della nostra squadra a loro volta, avanzano, retrocedono, vanno rispettivamente a destra o a sinistra, questo per mantenere una disposizione compatta e ridurre gli spazi agli avversari)

CON LA PALLA

- occupazione razionale degli spazi (i giocatori si allargano sul campo ed allungano la squadra cercando la profondità);
- conservazione della palla (l'attitudine del giocatore è quella di costruire delle azioni da gioco);
- coraggio nel tirare a rete
- conoscenza di certi automatismi

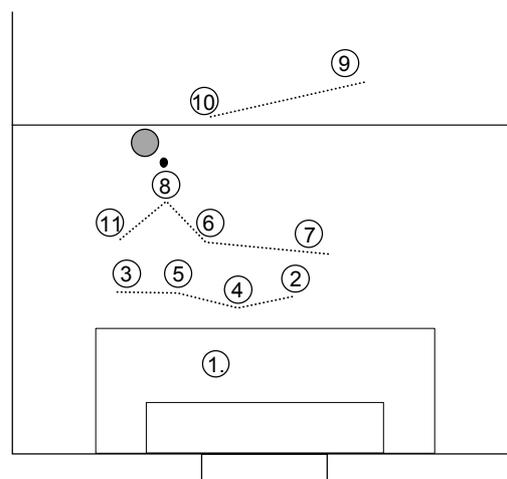
COMPORAMENTO DIFENSIVO SENZA PALLA

recupero di palla sulla fascia



- 1 PO corregge la posizione dei compagni
- 2 Ld scala verso il centro in linea con 4.
- 3 Ls punta il portatore di palla avversario
- 4 Dd scala verso sinistra in diagonale con 5
- 5 Ds copre il 3. sulla diagonale "palla-porta"
- 6 Ccd } coprono l'11 in diagonale e sono pronti ad
- 8 Ccs } uscire alternativamente
- 7 Ccd }
- 9 Attd pronto a partire in c.piede in caso di recupero di palla
- 10 Atts copre un eventuale passaggio a centrocampo
- 11 Cs va al raddoppio

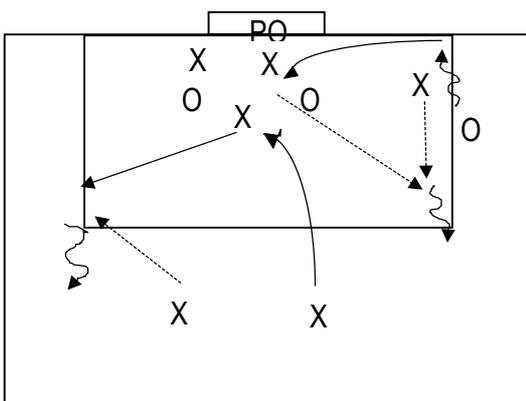
recupero di palla sulla fascia



- 1 PO corregge la posizione dei compagni
- 2 Ld } i quattro difensori chiudono verso il centro coprendo
- 3 Ls } la posizione dei centrocampisti e pronti a scattare in
- 4 Dd } avanti per mettere in fuori gioco l'avversario
- 5 Ds } alternativamente i 2 mediani escono sul portatore di
- 6 Ccd } palla
- 8 Ccs } coprono la fascia mantenendo una diagonale con il
- 7 Cd } 6 o l'8
- 11 Cs } sono pronti a raddoppiare sull'avversario e a partire
- 10 Atts } in contropiede in caso di recupero di palla
- 9 Attd }

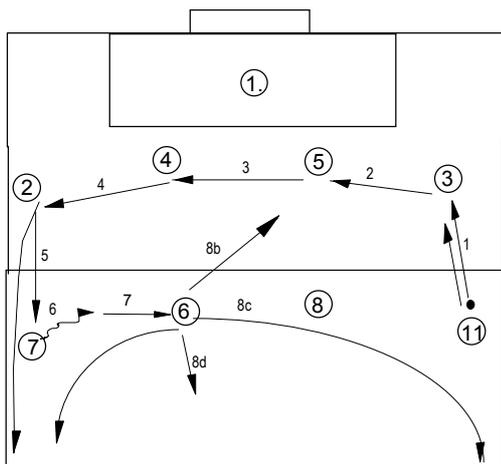
COMPORAMENTO OFFENSIVO DIFESA-CENTROCAMPO

rinvviare la palla sulle fasce

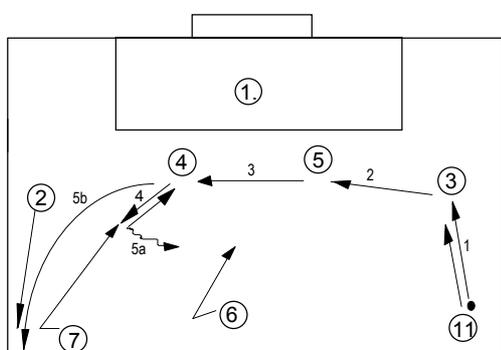


Il difensore dopo un cross dell'avversario respinge palla sulle fasce dove un compagno si appresta a impostare l'azione offensiva.

circolazione di palla in difesa

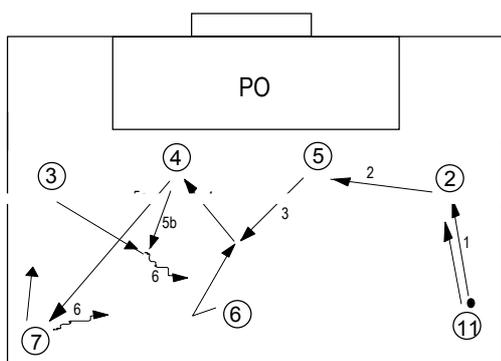


- a) il giocatore X_{11} passa palla (1) a X_3 e va a pressarlo
- b) circolazione di palla tra i giocatori $X_{3;5;4;2}$
- c) X_2 passa la palla in verticale a X_7 e va in sovrapposizione
- d) X_7 crea lo spazio per X_2 chiudendo verso il centro
- e) il c.campista X_6 rilancia l'azione



VARIANTE I

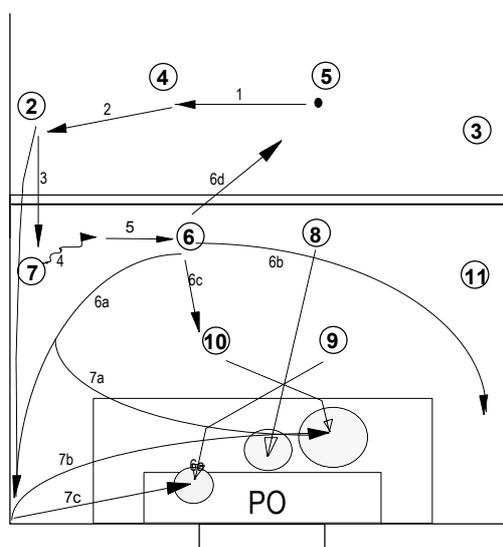
- a) b) come sopra
- c) quando la palla arriva in X_4 , X_7 gli va incontro mentre X_2 va in sovrapposizione
- d) X_4 rilancia l'azione sulla fascia



VARIANTE II

- a) come sopra
- b) quando la palla arriva in X_5 , c'è uno scambio con il c.campista X_6
- c) X_4 rilancia l'azione sulla fascia per X_7 o passa palla a X_2 che imposta l'azione offensiva, X_7 in tal caso copre la posizione di X_2

COMPORTAMENTO OFFENSIVO CENTROCAMPO-ATTACCO



1-2-3 conservazione di palla

4-5 palla centro per:

6a sfruttare la sovrapposizione

6b cambio gioco

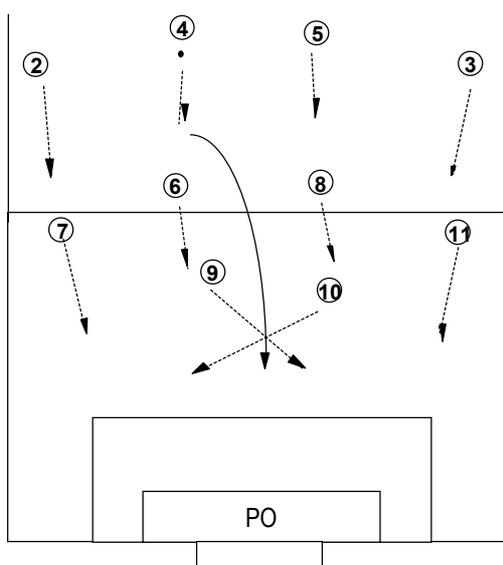
6c verticalizzazione sull'asse

6d conservazione della palla

7a cross alle spalle della difesa avversaria

7b cross lungo sul 2. palo

7c cross teso sul 1. palo



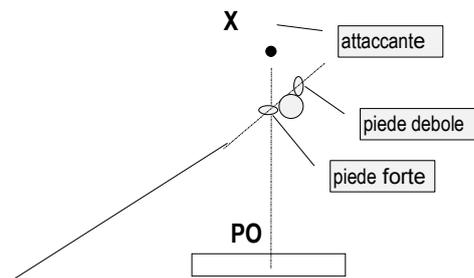
su un passaggio lungo la difesa ed il centrocampista salgono rapidamente mantenendo invariata la distanza tra le linee (15 metri circa).

Se il pallone è dell'avversario e questo non viene pressato, si retrocede in zona e si applicano i principi visti in precedenza, altrimenti - se pressato - la difesa continua la sua progressione verso metà campo in formazione compatta.

MARCAMENTO

ASPETTI TEORICI

posizione trasversale del difensore, leggermente scostata dalla traiettoria "palla-porta" per compensare il lato debole; inoltre questa posizione consente lo scatto laterale, avanti e indietro.

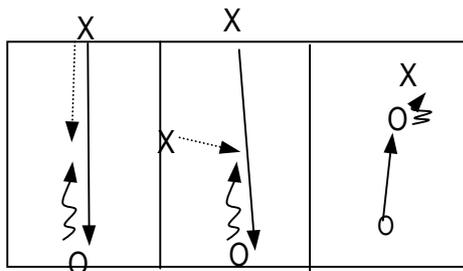


comportamento attivo del difensore:

- puntare veloci l'attaccante con la palla
- proteggere sulla traiettoria palla - porta
- non lasciarsi superare dall'avversario rallentando la sua azione
- impegnare l'avversario su delle diagonali portandolo in zone meno pericolose
- scelta di tempo del tackling
- pronti per il contrattacco

ANALITICO 1:1

- a) una distanza di 20 metri X lancia per O e va poi ad affrontarlo (disegno 1);
- b) stessa organizzazione, ma O viene affrontato da un avversario che viene da parte (disegno 2);
- c) X affronta un avversario girato.



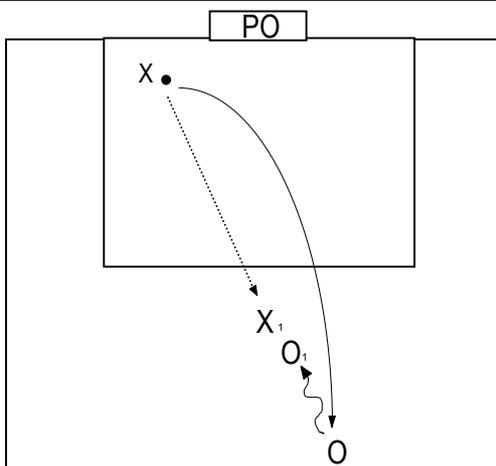
ANALITICO 1:1

variante dell'esercizio precedente con l'introduzione delle porte.
X lancia O e poi va ad affrontarlo.
Se il giocatore X recupera la palla ha la possibilità di concludere nell'altra porta: in questo modo si abitua il giocatore che recupera palla ad un successivo compito (transizione positiva).

Dopo ogni azione cambiare coppia.

Variante:

il giocatore X effettua un passaggio laterale in modo che affronti il giocatore lateralmente



ANALITICO, 1:1 + appoggi

un'ulteriore progressione degli esercizi visti in precedenza è quella di introdurre oltre ai duelli 1:1, degli appoggi per i portatori di palla.

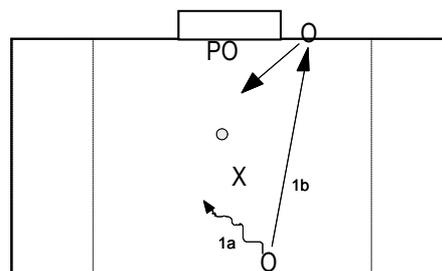
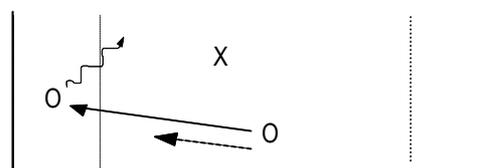
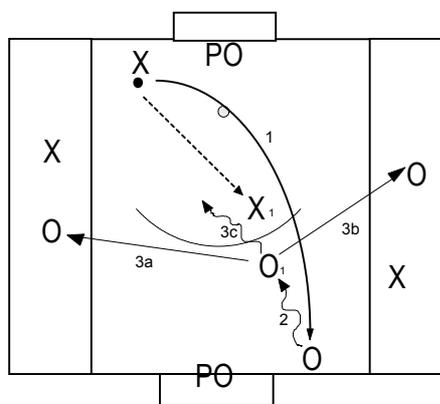
L'organizzazione è come nell'esercizio precedente, ma ogni giocatore ha un doppio appoggio laterale.

Variante I

quando il giocatore di fascia riceve la palla i ruoli con il suo compagno si invertono: quello di fascia gioca l'1:1, l'altro esce come appoggio;

Variante II

gli appoggi non sono più sulla fascia, ma sulla linea di fondo per il passaggio in profondità



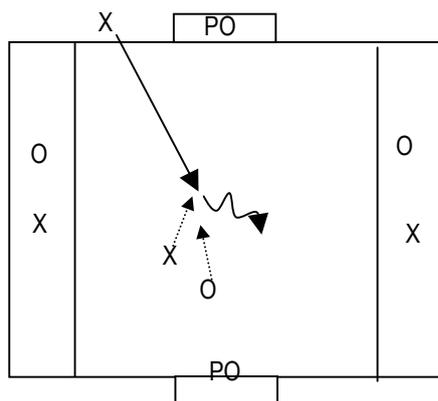
ANALITICO 1:1 + 3 appoggi

stessa organizzazione dell'esercizio precedente, ma il giocatore X gioca nell'altra metà campo al compagno X il quale deve segnare nella porta difesa dal portiere con l'aiuto di 2 compagni sulle fasce e del primo compagno che gli ha fatto il passaggio.

In caso di conquista della palla O può andare a sua volta alla conclusione con l'aiuto de 2 appoggi laterali, contrastato dal giocatore X che ha dato il via all'esercizio.

Variante:

gli appoggi vengono posizionati non più sulle fasce, ma a fondo campo



ANALITICO 2:2

X lancia in profondità per uno dei 2 avversari O.

Il suo compagno punta velocemente il portatore di palla, mentre X1 rimane in copertura formando una diagonale con X2.

Al passaggio della palla i ruoli si invertono (copertura simultanea).

Cambiare la coppia dopo ogni azione.

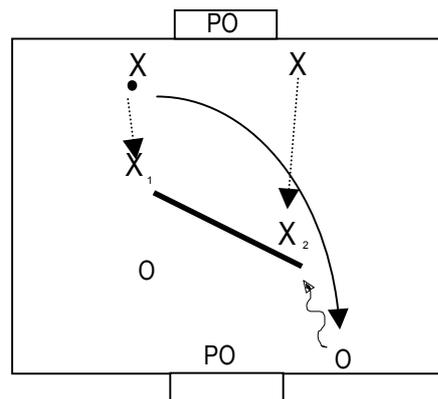
Se i giocatori X recuperano la palla i ruoli si invertono.

Comportamento attivo del difensore:

il difensore X1 deve poter intervenire sul portatore di palla avversario se dribbla X2 ed inoltre deve impedire l'eventuale passaggio in profondità da parte del portatore di palla.

Variante

prevedere 2 appoggi per squadra sulle fasce laterali.



ANALITICO 3:3

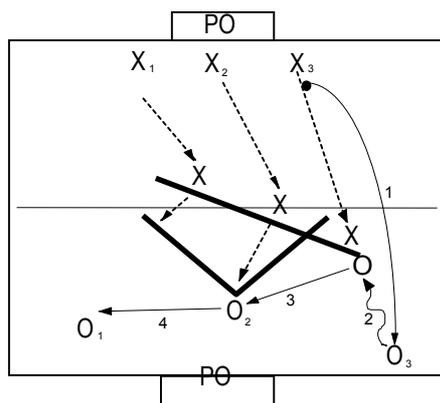
stessa disposizione dell'esercizio precedente, ma vi sono 3 giocatori X a contrastare 3 giocatori O.

Se il portatore di palla è attaccato da un giocatore all'esterno, gli altri 2 formano una diagonale con lui.

Se il portatore di palla è attaccato dal giocatore al centro gli altri 2 rimangono in compertura formano un triangolo con lui.

Variante

prevedere 2 appoggi per squadra sulle fasce laterali.

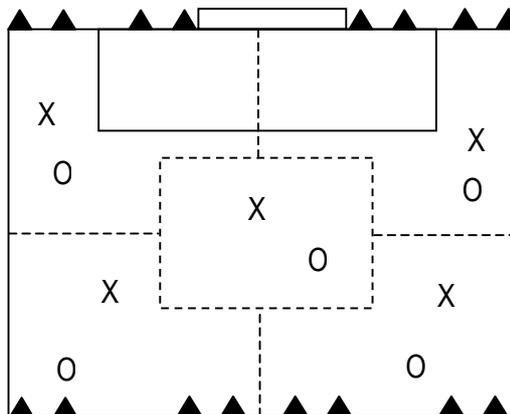


GLOBALE 1:1

gioco su metà campo ristretto e diviso in 5 parti uguali

Gioco 1:1 in ogni zona, rete in una delle 2 piccole porte in fondo alla porzione di campo.

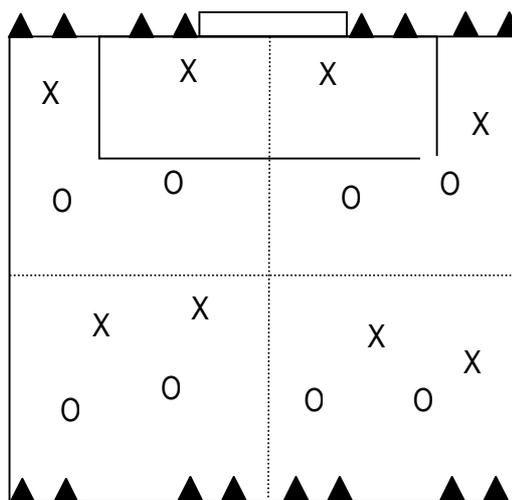
Chi non gioca resta esterno come appoggio, cambi ogni 2' per 4 volte.



GLOBALE 2:2

2:2 in ogni quarto di campo.

Dopo 10' cambio tra chi attacca e chi difende.

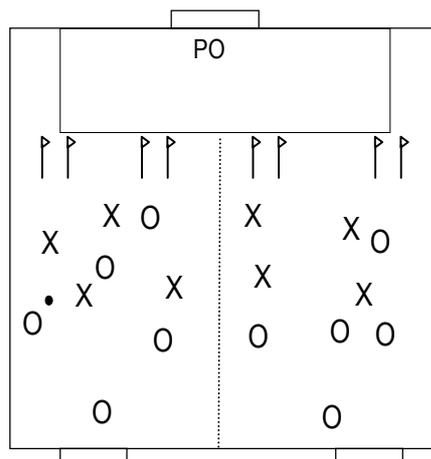


GLOBALE

difensori e centrocampisti (X) se recuperano la palla la lanciano oltre la linea di metà campo. Gli attaccanti (O) devono passare attraverso le porte piccole e - se riescono - devono segnare nella porta grande.

Progressione:

- togliere una porta piccola centrale in modo che i blocchi di destra e sinistra giochino assieme
- togliere le porte piccole
- 10:8 con 2 porte piccole oltre metà campo, l'azione inizia con il lancio del portiere oltre metà campo

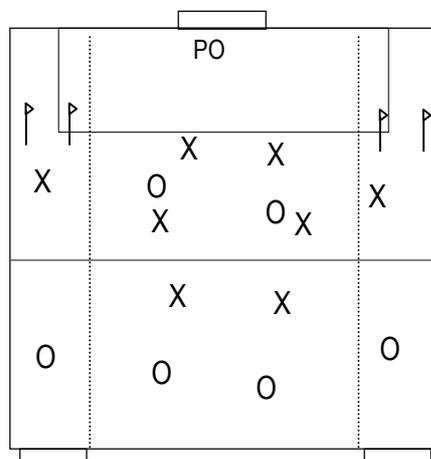


GLOBALE

I difensori impostano il gioco a partire dalla propria metà campo e devono portarla nelle 2 piccole porte.

Centrocampisti ed attaccanti devono passare sulle porte che si trovano sulle fasce laterali e concludere con un cross sulla porta grande.

Eventualmente introdurre delle zone dove non si attacca il portatore di palla.



SMARCAMENTO

ASPETTI TEORICI

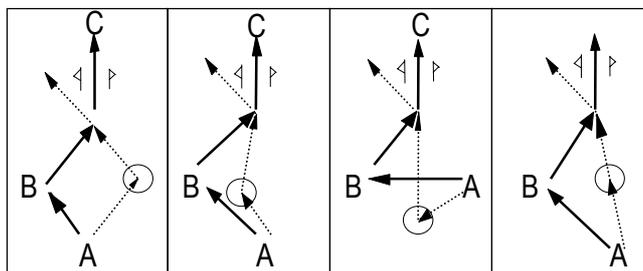
comportamento attivo del giocatore senza palla:

- è il giocatore senza palla che comanda il passaggio con lo smarcamento che avviene con un cambio di direzione o di ritmo
- il portatore di palla dovrà attendere la sollecitazione (collaborazione)
- i 2 giocatori in possesso di palla devono evitare il tentativo di allineamento provocato dal difensore
- il passaggio della palla deve avvenire nel limite del possibile alle spalle del difensore
- importante la scelta di tempo nel passaggio della palla
- il portatore di palla deve proteggere la palla con il proprio corpo

ANALITICO 1

Introduzione ai principi dello smarcamento.
Si formano gruppi di 3 giocatori ed eventuali porte di direzione.

Attenzione al "timing" (○ = momento dello smarcamento)

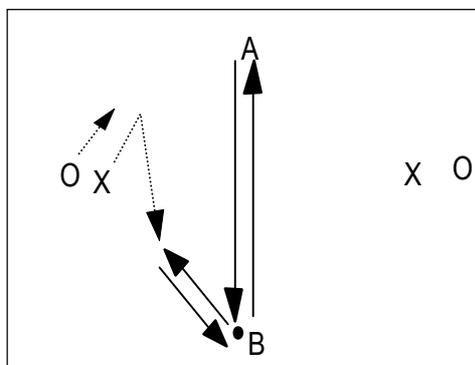


ANALITICO 2

smarcamento e scelta del tempo ("timing") in una forma attiva con avversario.

Si formano gruppi di 4 giocatori, dove A passa a B e viceversa.

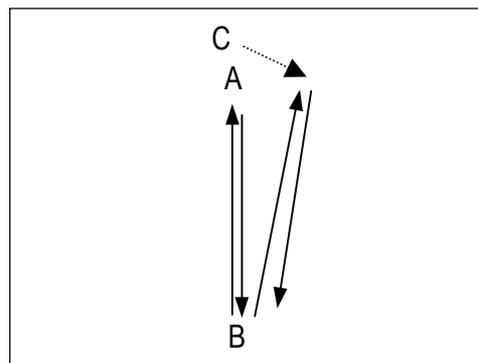
I giocatori X si smarcano con delle finte sull'avversario O e giocano la palla con i compagni A e B.



ANALITICO 3

A e B si scambiano la palla e C - di tanto in tanto - esce dalle spalle di C e scambia a sua volta con B.

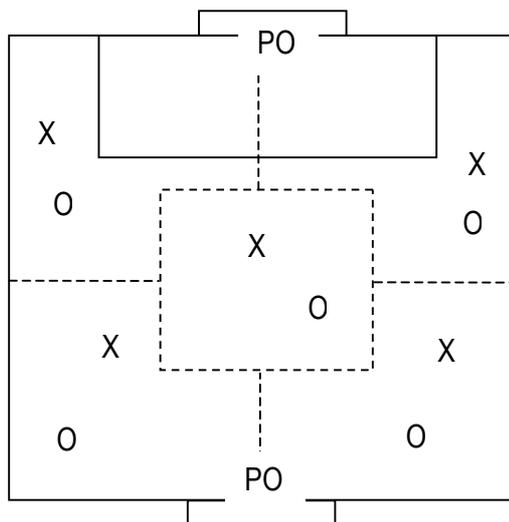
Variante 1
il giocatore C è marcato



GLOBALE 1:1 OFFENSIVO

gioco su metà campo ristretto e diviso in 5 parti uguali
Gioco 1:1 in ogni zona, rete in una delle due porte difese dai portieri.

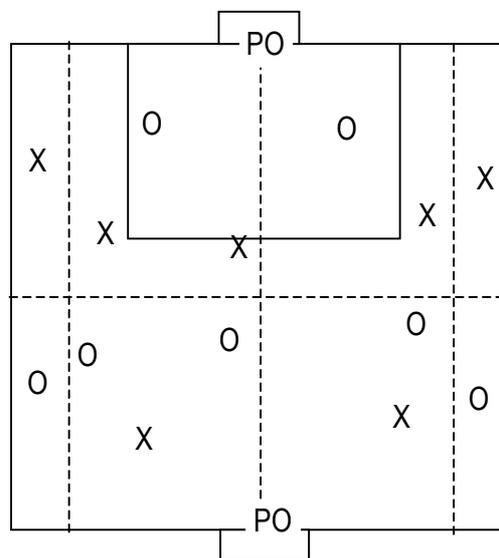
Chi non gioca resta esterno come appoggio, cambi ogni 2' per 3 volte.



GLOBALE OFFENSIVO DI SQUADRA

si gioca su metà campo ristretta, divisa in 2 orizzontalmente e verticalmente, 3 attaccanti + 2 appoggi esterni, contro 2 difensori.
I difensori non possono uscire dal loro quarto di campo, mentre gli attaccanti possono creare delle soluzioni 2:1 in un quarto offensivo.
Cambio degli appoggi ed inversione attaccanti/difensori.

Variante
quando si gioca su un appoggio se ne prende il posto.

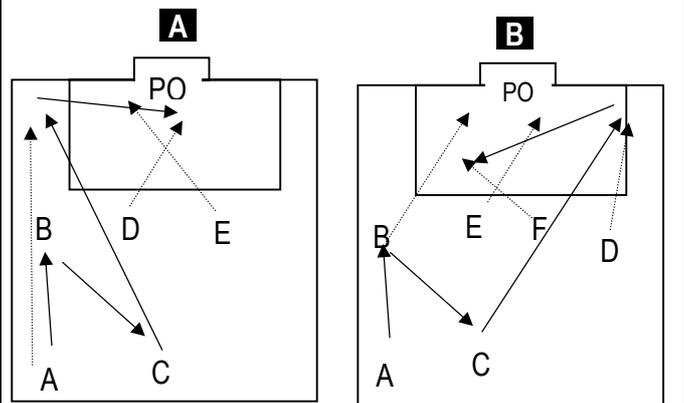


COMBINAZIONI OFFENSIVE

combinazioni offensive secondo il 4-4-2.

- A per B che gioca a C che lancia A in sovrapposizione. Centro per D o E.
- Come schema a), ma cambio gioco per centrocampista dell'altra fascia: un esterno opposto (centrocampista o difensore) chiudono sul centro in area

Prestare attenzione ai particolari: I e II palo, un attaccante viene e l'altro va, ecc. e inserimento di un mediano nell'asse a sostegno delle 2 punte.

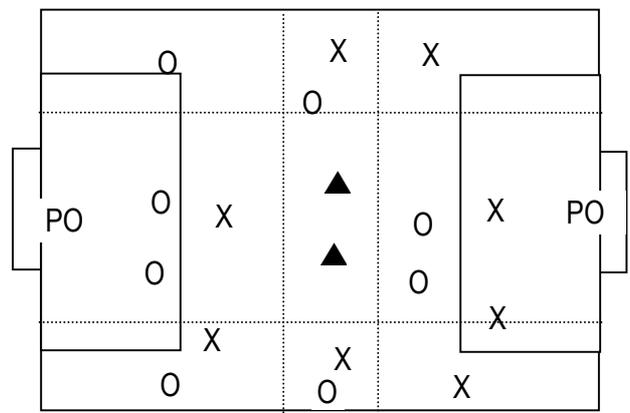


GALE OFFENSIVO - ricerca degli schemi

gioco 8:8 + 2 mediani neutri in un campo diviso in 3 zone orizzontalmente e verticalmente.

All'inizio restano attivi unicamente i 2 difensori centrali, poi tutti 4 i difensori e in seguito pure i 2 centrocampisti di fascia.

La progressione termine con gioco libero dove tutti sono attivi.



COndizione

ASPETTI TEORICI

nell'allenamento della condizione fisica nei bambini risulta importante tenere conto non unicamente dell'età anagrafica, ma pure della struttura del bambino ed importante nell'allenamento dei vari fattori di condizione importante tenere conto dei seguenti aspetti:

FORZA

- nessun carico supplementare;
- non vere e proprie sedute, ma introduzioni graduali ed insegnamenti per il lavoro degli anni successivi;
- decompressione della colonna al termine degli esercizi di forza;
- utilizzo di scarpe da ginnastica;

LAVORO AEROBICO

- lavoro aerobico quasi unicamente sotto forma di gioco: da evitare corse (anche in preparazione) attorno al campo!;
- il lavoro aerobico non è una punizione e pertanto evitare di fare correre perché ci si allena male...

COORDINAZIONE

- continuare con il lavoro di coordinazione in quanto sono gli ultimi anni dove queste qualità sono veramente allenabili

VELOCITA'

- sottoforma di gioco (staffette con e senza palla) o abbinata alla tecnica (conclusioni), ma a volte anche a secco;
- non allenare unicamente la velocità in linea retta, ma pure con cambiamenti di direzione;
- prestare attenzione ai tempi di recupero;

Nell'allenamento della condizione fisica nei bambini tenere sempre in considerazione la seguente tabella che illustra l'età ideale per il miglioramento dei vari fattori di condizione:

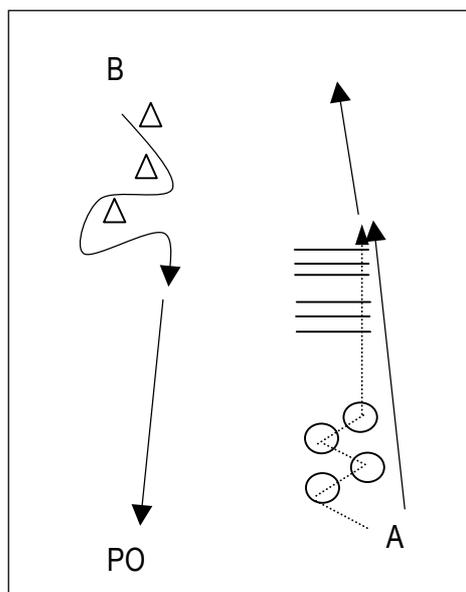
| Età del ragazzo | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 |
|---|---|---|---|----|----|----|----|
| apprendimento delle attitudine motore | | | | | | | |
| sviluppo delle capacità coordinative | | | | | | | |
| sviluppo della mobilità | | | | | | | |
| sviluppo della velocità | | | | | | | |
| sviluppo della capacità aerobica | | | | | | | |
| sviluppo della forza | | | | | | | |
| maggior motivazione per l'apprendimento motorio | | | | | | | |

COORDINAZIONE

RITMO E DIFFERENZIAZIONE

2 giocatori (A e B) partono contemporaneamente.
A effettua un passaggio di 10 metri, effettua dei piccoli balzi nei cerchi predisposti, quindi effettua dello skip tra dei paletti ed infine conclude (di precisione) addosso al portiere.
Nel frattempo B effettua una condotta di palla in slalom tra dei coni ed effettua pure una conclusione di precisione addosso al portiere.

Cambio delle posizioni tra A e B.

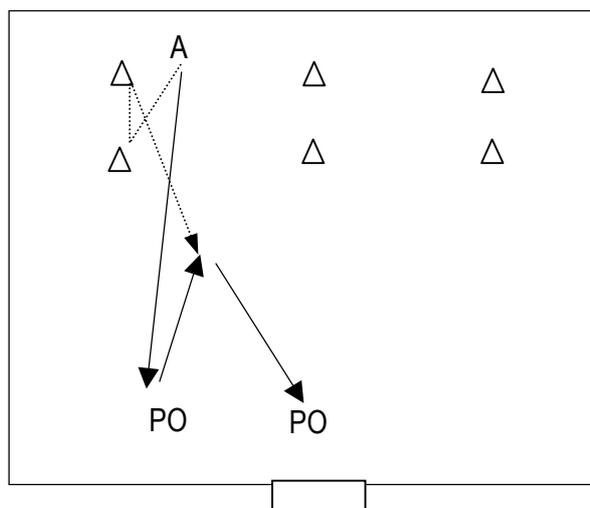


TECNICA E COORDINAZIONE

A passa la palla ad un portiere e quindi in massima velocità tocca un cono, ritorno su un altro e va alla conclusione (di precisione) sul passaggio rasoterra del portiere.

Cambio dei ruoli tra i 2 portieri.

5 conclusioni da destra, 5 dal centro e 5 da sinistra.

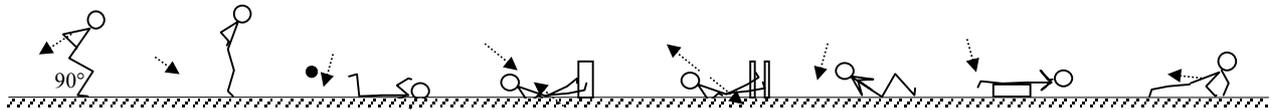


FORZA

ESEMPIO DI CIRCUITO DI FORZA ISOMETRICO

10" in posizione e 20" di recupero

quadricipite tricipide bicipide adduttori abduttori addominali dorsali braccia + petto

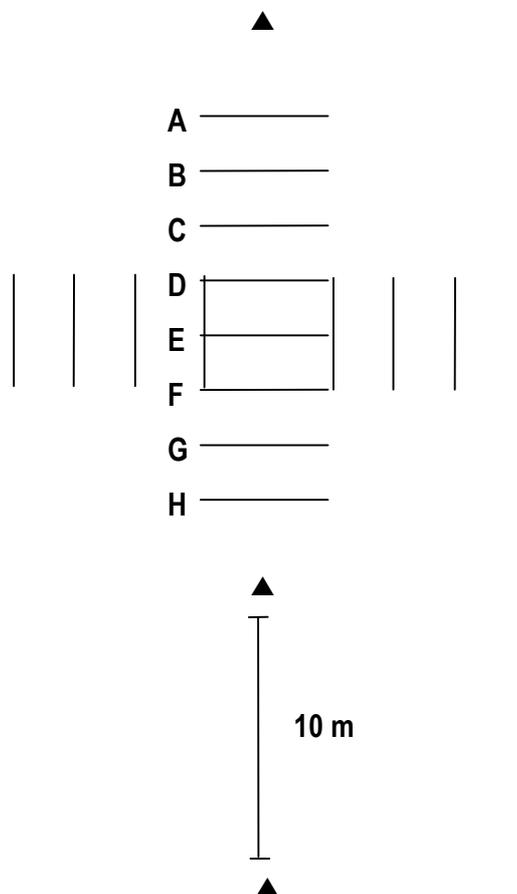


FORZA COORDINATIVA

percorso su ostacoli bassi 10 cm, distanti 50 cm uno dall'altro.

Per gli esercizi di *ritmo* 2 ripetizioni, per gli esercizi di balzi curare soprattutto la coordinazione e non la potenza.

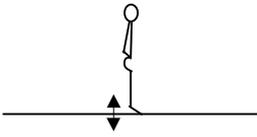
- A - H skip basso con mani sulle anche + 10 m sprint
- A - H tricipide: piccoli salti con gambe tese + 10 m sprint
- A - H skip basso con mani sulle anche + 10 m sprint
- A - H quadricipite: salti verticali, elevare il ginocchio con cambio piede appoggio dopo ogni salto + 10 m sprint
- A - H skip basso con mani sulle anche + 10 m sprint
- A - H corsa balzata ogni 2 ostacoli + 10 m sprint
- A - H skip basso con mani sulle anche + 10 m sprint
- A - D tricip.: 2 avanti e 1 indietro, gambe tese
D - H accelerazione e frenata + 10 m sprint
- A - H skip basso con mani sulle anche + 10 m sprint
- A - D tricip.: 2 avanti e 1 indietro, gambe tese - skip laterale basso in uscita e rientro
D - H accelerazione e frenata + 10 m sprint
- A - D skip basso con doppio appoggio - skip laterale in uscita e rientro con doppio appoggio
D - H skip basso con doppio appoggio + 10 m sprint
- A - H corsa balzata ogni 2 spazi + 10 m sprint



CIRCUITO RESISTENZA ALLA FORZA

partire da 2 ripetizioni di 20" per ogni stazione con tempo di recupero tra stazione di 20" fino ad arrivare ad un massimo di 3 ripetizioni di 30" con recupero tra stazione pure di 30".

Esercizio: distensione avampiede
muscolo/i interessato/i: tricipite surale



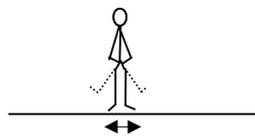
in piedi, mani sui fianchi, alzarsi sulla punta dei piedi ed abbassarsi. Attenzione a tenere un posizione eretta senza pendere in avanti o indietro.

Esercizio: divaricata sagittale
muscolo/i interessato/i: quadricipite-glutei



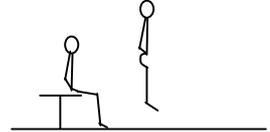
partenza in piedi con le mani sui fianchi abbassarsi, una volta con la gamba destra ed una con la gamba sinistra, piegata a 90 gradi. Esercizio da eseguire dinamicamente facendo attenzione a non toccare con il ginocchio per terra.

Esercizio: divaricata frontale
muscolo/i interessato/i: adduttori



mani sui fianchi, aprire e chiudere le gambe in maniera dinamica. Attenzione a tenere una posizione eretta senza pendere in avanti o indietro e non saltare in alto, ma unicamente quel tanto per aprire le gambe.

Esercizio: spinta da panca
muscolo/i interessato/i: quadricipite - glutei - tricipite surale



partendo da seduti su una panca con le mani sui fianchi balzo a gambe tese. Scaricare ogni balzo con 2 balzi piccoli. Esercizio da eseguire in maniera dinamica, mantenendo una posizione eretta.

Esercizio: funicella
muscolo/i interessato/i: tricipite surale - reattività plantare



salti alla funicella in vari modi rimanendo a terra il meno possibile e senza piegare le gambe.

Esercizio: cruch
muscolo/i interessato/i: addominali



braccia incrociate dietro le spalle (mano destra spalla sinistra e viceversa), eseguire gli addominali con movimenti regolari, costanti, ma non veloci.

Esercizio: azione calciata
muscolo/i interessato/i: ischio crurali (posteriori coscia)



calciata dietro, alternando destro e sinistro, da eseguire in coordinazione braccia/gambe. Attenzione a tenere una posizione eretta senza pendere in avanti o indietro.

Esercizio: piegamenti braccia
muscolo/i interessato/i: pettorali e tricipite brachiale



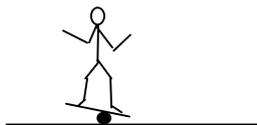
flessioni sulle braccia partendo da una posizione con appoggio sulle mani e sulle ginocchia (piedi incrociati). Attenzione che le mani, nella posizione con le braccia flesse, siano perpendicolari alle spalle e non più indietro o avanti.

Esercizio: tenuta
muscolo/i interessato/i: dorsali e lombari



distesi sulla pancia, braccia dietro la schiena, sollevare contemporaneamente gambe e braccia, mantenendo lo sguardo per terra in modo che testa e schiena siano dritti.

Esercizio: tavoletta
muscolo/i interessato/i: *proprioattività*



mantenere l'equilibrio su una tavoletta tenendo sempre lo sguardo in avanti, le gambe sono piegate e le braccia aperte.

!! DOPO OGNI SEDUTA DI FORZA !!

- 50 M massima velocità per trasformazione finale
- 60" (3 x 10" sinistra + 3 x 10" destra) di esercizi isotibiali
- decompressione colonna vertebrale

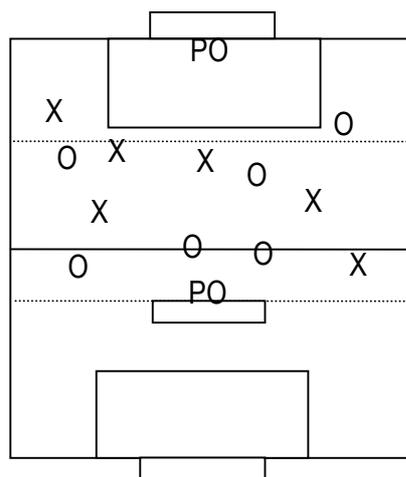
CAPACITA' E POTENZA AEROBICA

FORMA DI GIOCO

gioco su 3/4 campo a parità numerica con 2 portieri.

Tutti sempre in movimento, rete valida se tutti sopra la metà campo.

Ogni 5' cambiare le regole: diretto metà campo difensiva, 2 tocchi offensiva, inverso, massimo 5 passaggi, ecc.

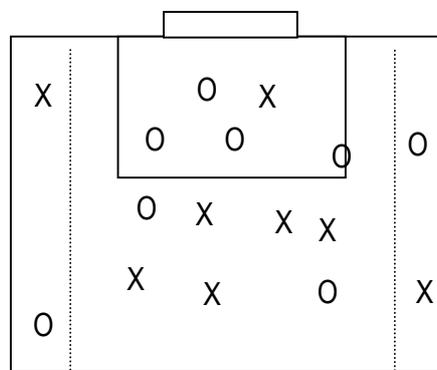


FORMA DI GIOCO

Si gioca a parità numerica su metà campo con 2 fasce verticali di 4 metri nelle quali si posizionano un giocatore per squadra.

Punto valido se si porta la palla da un appoggio all'altro.

Chi passa la palla all'appoggio ne prende il posto.



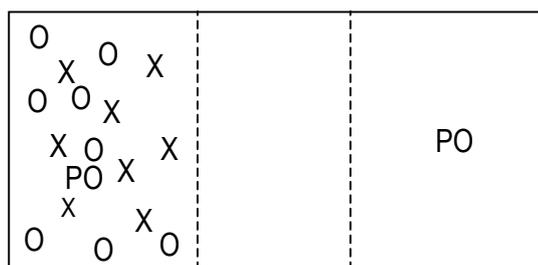
FORMA DI GIOCO

tutto il campo diviso in 3 zone, con zona centrale di 10 metri di larghezza.

2 squadre a parità numerica si affrontano in una zona laterale.

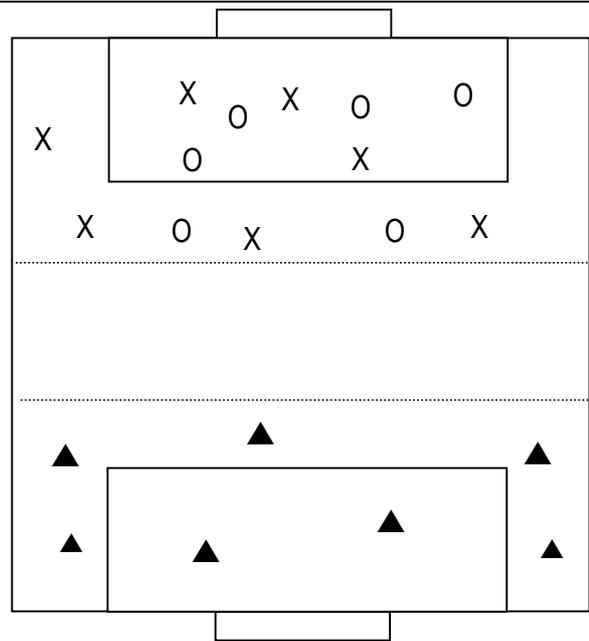
La squadra in possesso di palla deve effettuare 5 passaggi per ottenere un punto, se la squadra avversaria conquista palla deve lanciarla nella zona opposta dove si trova il suo portiere od un giocatore prestabilito.

Le 2 squadre si spostano quindi il più in fretta possibile in questa zona e si ricomincia come all'inizio.



FORMA DI GIOCO

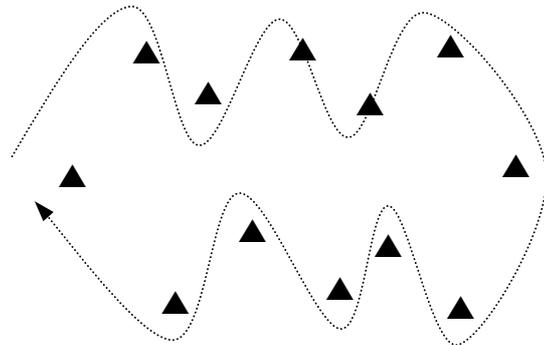
si divide il campo in 3 zone orizzontali, con una zona centrale neutra.
In una zona laterale si gioca 6:6, dove la squadra in possesso di palla deve effettuare 6 passaggi per realizzare un punto.
La squadra avversaria quando conquista la palla deve giocarla per la zona opposta dove chi la riceverà dovrà a sua volta effettuare 6 passaggi per un punto e sarà contrastato dalla squadra che precedentemente era in possesso di palla.



CORSA CON VARIAZIONE VELOCITA' (CCVV)

coni a distanza di 10 metri uno dall'altro.
110" → 10 metri
30" → 30 metri
70" → 50 metri

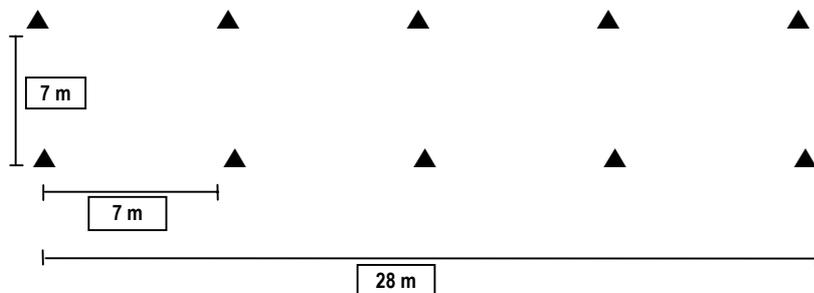
2 ripetizioni di 8', con pausa semi-attiva di 4'



VELOCITA'

- nei cambiamenti di direzione andare diretti sui cono effettuando delle curve strette e non effettuare dei giri larghi (non tipici dei calciatori);
- le partenze vengono date dall'allenatore tramite segnali visivi (mani, spalle alzate, braccia) o uditivi;
- volume della seduta circa 360 metri;

Disposizione campo



Esecuzione

| No. | Descrizione | Schema |
|-----|--|--------|
| 1. | corsa diritta con giro attorno ad ogni cono senza cambiamento di fronte (guardando sempre avanti), alternando una volta a destra ed una a sinistra; | |
| 2. | corsa diritta con giro attorno ad ogni cono con cambiamento di fronte (guardando nella direzione di corsa), alternando una volta a destra ed una a sinistra; | |
| 3. | corsa in diagonale, girando attorno ad ogni cono; | |
| 4. | partendo dritti girare attorno ad ogni cono effettuando una corsa di traverso; | |
| 5. | corsa diritta con frenata (fermandosi) ad ogni cono; | |
| 6. | al primo cono giro senza cambiamento di fronte, al secondo con cambiamento di fronte poi corsa in diagonale ed infine dritto; | |

STRETCHING E MOBILITA'

ASPETTI TEORICI

- tipi di mobilità:
 - generale (cintura scapolare, colonna vertebrale, ecc)
 - specifica (secondo la disciplina sportiva)
 - attiva
 - passiva
 - statica (stretching)

- la mobilità dipende da:
 - dalla struttura articolare
 - dalla capacità di allungamento muscolare
 - dal sistema nervoso centrale
 - dalla genetica della persona
 - dal tono muscolare
 - dalle strutture passive (tendini, legamenti, pelle, articolazioni)
 - dal sesso e dall'età
 - dalla temperatura corporea
 - dall'ora del giorno
 - dall'intensità dell'allenamento
 - dall'affaticamento muscolare

- con una mobilità migliore si raggiunge un'amplitudine di movimento più:
 - forte
 - veloce
 - leggera
 - scorrevole
 - espressiva

- punti importanti nello stretching
 - ambiente: calmo, rilassato, tranquillo e silenzioso
 - concentrati sul muscolo da allungare
 - esecuzione corretta dell'esercizio
 - respirazione diaframmatica
 - ripetere l'esercizio più volte (da 2 a 4-5 volte)
 - tranquillità interna
 - prendersi il tempo necessario
 - minimo 2 sedute settimanali

- stretching all'inizio allenamento con esercizi dinamici e statici, ma al massimo 10" per posizione

- stretching alla fine dell'allenamento: attivo/passivo, al minimo 45" per posizione

ASPETTI TEORICI

ATTEGIAMENTI INCORAGGIANTI

1. **HO UN ATTEGGIAMENTO MENTALE POSITIVO**
Mi concentro automaticamente sul positivo. Sono positivo nei confronti della vita. Sono influenzato solo dai pensieri positivi e dalle persone positive.
Io penso, parlo e agisco positivamente
2. **POSSO FARCELA**
Posso affrontare qualsiasi sfida. Ho fiducia in me stesso.
Sono sicuro delle mie capacità.
3. **ASSUMO LA RESPONSABILITA' DI ME STESSO E DELLE MIE PRESTAZIONI**
Il successo non è questione di fortuna. Farò del mio meglio senza dare la colpa ad altri se non riesco a fare come vorrei.
Io ho il dominio del mio destino.
4. **SONO IN GARA CON ME STESSO**
Batterò sempre il mio colpo migliore. Ogni giorno, in ogni modo, farò sempre meglio.
Migliorerò un poco giorno dopo giorno. Sono abbastanza in gamba da vincere e lo farò.
5. **VIVO IL MOMENTO PRESENTE**
Questo è l'unico momento in cui ho il pieno controllo. Non permetterò alla mia mente di lasciarsi prendere dal rammarico del passato né di rimandare a domani quel che dovrei fare oggi.
6. **NON HO TIMORE E SONO AUDACE E CORAGGIOSO**
Non ho niente da temere, se non la paura stessa. Avrò paura e andrò avanti lo stesso.
7. **MERITO LA VITTORIA**
Nessuno è più meritevole di me. Ho lavorato sodo per questo.
Io voglio, credo e mi aspetto di vincere.
8. **IL FALLIMENTO NON E' UNA SCONFITTA**
La sconfitta è quando decidi di smettere di tentare o ti arrendi. Non esiste il fallimento, solo i risultati. Io imparo da ogni cosa che mi accade, sia che abbia successo o meno.
In questo modo, potrò solo migliorare.
9. **CONTINUERO' FINCHE' NON RIUSCIRO'**
Non mi arrenderò. So quale è il mio obiettivo e, se continuerò a lungo, sono certo che lo raggiungerò.
10. **MI DIVERTE CIO' CHE STO FACENDO**
La vita è una gioia, piena di felicità. Il mio entusiasmo non conosce limiti.
Il mio sport mi appassiona e mi appassiona vincere.

ASPETTI EMOTIVI E COGNITIVI

ASPETTI EMOTIVI (PSICHE)

- prestazione
- entusiasmo
- coraggio
- paura

ASPETTI COGNITIVI (cervello)

- concentrazione
- osservazione
- anticipazione
- decisione
- risolutezza

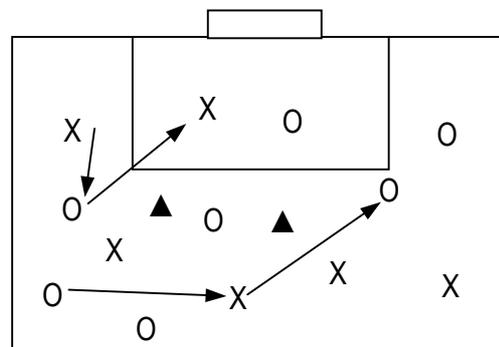
ESERCIZI E GIOCHI COGNITIVI

GIOCO COGNITIVO

Gioco su metà campo a parità numerica, ogni squadra con un pallone.
2 cacciatori, senza palla, devono intercettare i passaggi.

Variante

passaggio unicamente ad un giocatore del colore diverso (dell'altra squadra) → vedi disegno

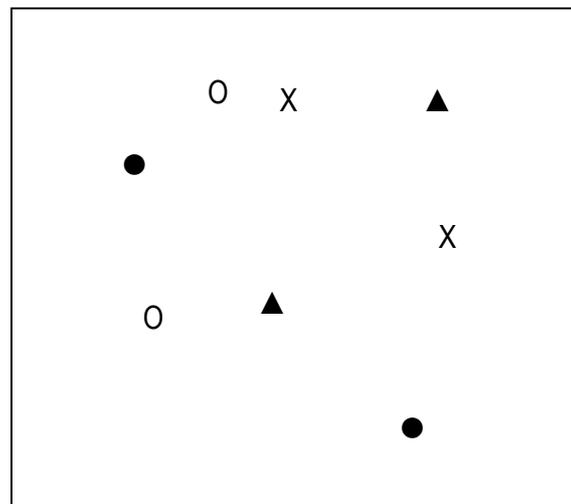


TECNICA COGNITIVA

In un quadrato di 25 metri (fare 2 quadrati) si dispongono 8 giocatori di 4 colori diversi (4 coppie) che restano sempre in movimento.

- 5' dare sempre la palla ad un colore (seguire un ordine prestabilito)
- 5' uno-due con il compagno e dare la palla a colore diverso (seguire ordine prestabilito)
- 5' mobilità
- 5' dare la palla ad un colore diverso ed aggredirlo (lasciarsi superare) dall'avversario che gioca per un altro colore (seguire un ordine prestabilito)
- 5' dare la palla ad un colore diverso ed aggredirlo (lasciarsi superare) mentre il compagno aggredisce l'altro giocatore del medesimo colore
- 5' allungamenti

primi 2' di ogni esercizio da eseguire con le mani



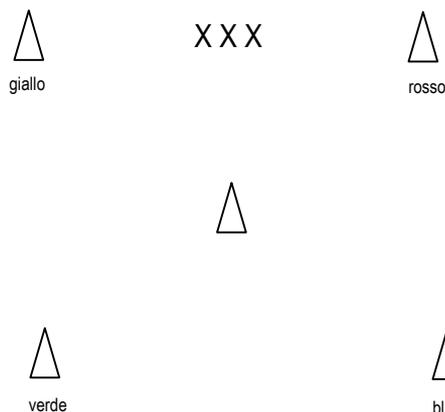
RAPIDITA' COGNITIVA I

3 giocatori partono contemporaneamente e vanno fino su un cono centrale dove effettuano dello skip.

Al segnale dell'allenatore:

- vanno sul cono indicato dall'allenatore (colore)
- vanno sul cono opposto a quello indicato dall'allenatore
- il giocatore al centro va sul cono indicato dall'allenatore, mentre gli altri 2 vanno su altri 2 lasciando libero l'opposto di quello indicato dall'allenatore;
- il giocatore al centro va sul cono opposto indicato dall'allenatore, mentre gli altri 2 vanno su altri 2 lasciando libero quello indicato dall'allenatore

Distanza tra coni: 15 metri

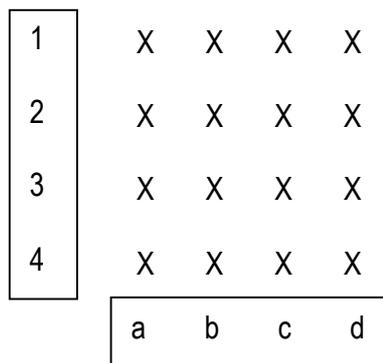


RAPIDITA' COGNITIVA II

si dispongono i giocatori seduti con le mani sulla testa come nel disegno a fianco numerando le righe e indicando le colonne con una lettera alfabetica.

Esecuzione:

- l'allenatore chiama una lettera: l'intera colonna si alza fa uno scatto attorno ai loro compagni (partendo a destra) e si rimette nella posizione di partenza;
- l'allenatore chiama un numero, l'intera riga si alza fa uno scatto attorno ai loro compagni (partendo da dietro) e si rimette nella posizione di partenza;
- miscelare lettere e numeri;



ESERCIZI E GIOCHI CAPACITA' DI DECISIONE

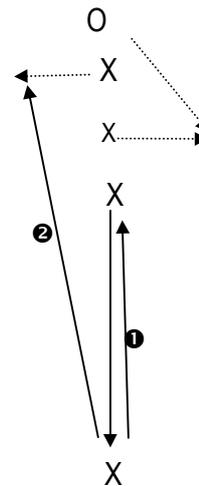
ESERCIZIO

2 giocatori si passano il pallone, alle spalle di uno dei due si trovano 2 compagni ed un avversario. Ad un determinato momento i 2 compagni si smarcano (uno a destra e l'altro a sinistra) e nello stesso tempo l'avversario va in marcatura su uno dei due.

Il giocatore che guarda i compagni deve scegliere il compagno libero per passargli il pallone.

Decisioni

- per i compagni dietro → quando mi smarco? da che parte?
- per il difensore → quale avversario seguo?
- per chi passa → a chi passo? come passo?



ESERCIZIO II

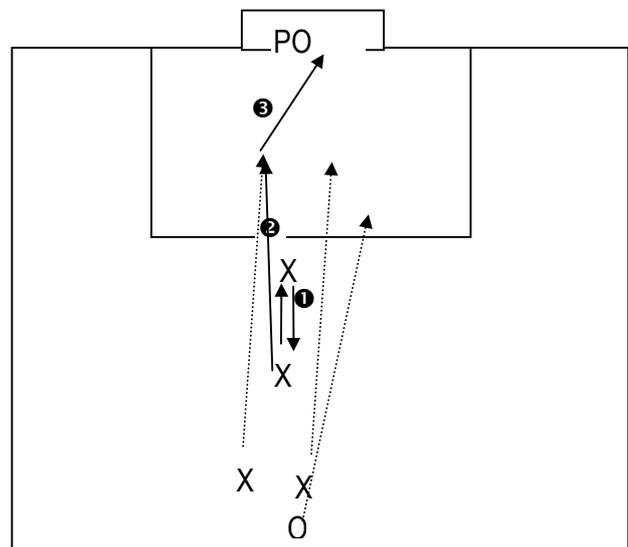
la stessa organizzazione viene più o meno ripresa in questa variante dove 2 giocatori si passano il pallone fuori dall'area (piedi, testa, ecc).

Ad un determinato momento 2 compagni alle loro spalle si smarcano in avanti: solo uno dei 2 è libero, mentre l'altro è marcato.

Passare il pallone al compagno libero che va al tiro

Decisioni:

- per i compagni dietro → come prima
- per il difensore → come prima
- per chi passa → come prima



GIOCO I

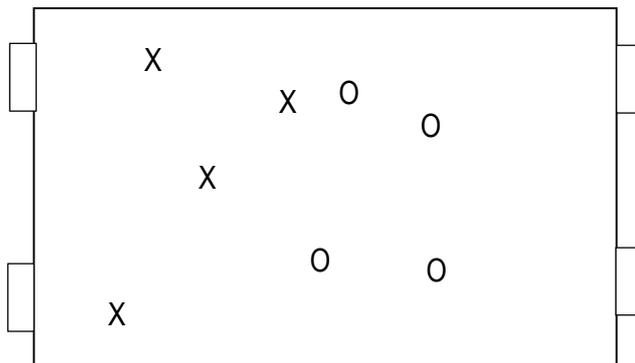
3:3 (o 4:4), ogni squadra difende ed attacca su 2 porte.

Variante

come variante si può inserire un portiere che deve difendere entrambe le porte, questi si troverà pertanto di fronte alla scelta di quale porta difendere

Decisioni:

- per chi attacca (squadra) → su quale porta attacchiamo?
- per chi difende (squadra) → attacchiamo? temporeg.? quale porta è meglio dif.?
- per chi attacca (singolo) → avanzo? copro?
- per chi difende (singolo) → attacco? temporeggio? quale porta difendo?
- per il portiere (variante) → quale porta difendo?

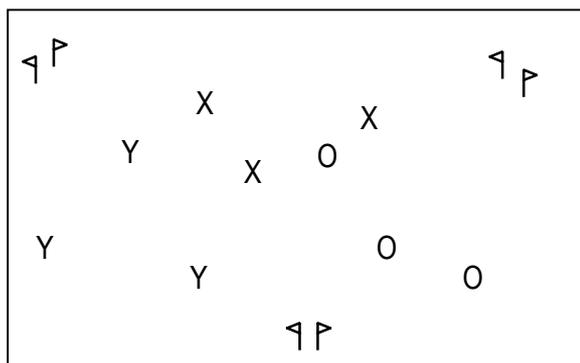


GIOCO II

3 squadre di 3 giocatori (o 4), ogni squadra difende una porta ed attacca sulle altre 2. Un punto negativo ogni rete subita, un punto positivo ogni rete realizzata.

Decisioni:

- per chi attacca (squadra) → idem come precedente
- per chi difende (squadra) → idem come precedente, ma con possibilità aggiunta di scegliere se poter aiutare un'altra squadra
- per chi attacca (singolo) → idem come precedente
- per chi difende (singolo) → idem come precedente



Alimentazione

LE 10 REGOLE DEL PASTO PRE-PARTITA

1. Non esiste alcun cibo che, consumato nelle ore immediatamente precedenti la partita, consente di giocare meglio.
2. Esiste, invece, una maniera razionale di alimentarsi che aiuta a rendere al meglio; ed esistono maniere errate di alimentarsi che determinano un peggioramento dell'efficienza.
3. È importante innanzitutto consumare alimenti che - per la qualità e la quantità, ma anche per la combinazione degli uni con gli altri - possono essere digeriti nell'intervallo fra il termine del pranzo e l'inizio del riscaldamento pre-partita.
4. I cibi ricchi di amidi (pasta, riso, pane, patate...) sono facili da digerire; essi favoriscono anche l'aumento nei muscoli delle scorte di glicogeno, ossia della sostanza da cui i muscoli stessi traggono gran parte dell'energia che usano nel corso della partita; nel pasto precede la partita, dunque, i cibi ricchi in amidi devono essere preferiti a tutti gli altri e possono essere abbondanti.
5. Nel pasto che precede la partita, invece, non è necessario - è anzi sconsigliabile - consumare cibi ricchi di proteine (carni dei vari tipi, uova, formaggi...) e, soprattutto, ricchi di grassi (sia di quelli visibili, come il burro, la margarina e gli oli di vario tipo, sia quelli mischiati con altre sostanze, come succede nel salame, nelle carni grasse, nella maggior parte dei formaggi, nelle creme e così via).
6. Va limitata, invece, la quantità degli zuccheri semplici, ossia degli alimenti e delle bevande ricche di zuccheri, a partire dal normale zucchero da cucina (o saccarosio) e dal glucosio (o destrosio).
7. Per far sì che la digestione sia rapida, è il caso di prestare attenzione all'abbinamento degli alimenti; è preferibile, per esempio, non mangiare la frutta a fine pasto, oppure non consumare due cibi proteici diversi (come carne e formaggio, carne e uova, uova e formaggio, latte e carne, latte e uova...). Se si gioca la mattina, va evitato il caffè latte.
8. Per favorire la digestione, si può consumare il cosiddetto *monopiatto*, costituito da un primo piatto molto abbondante e preceduto o seguito da un piatto di verdura cotta o cruda.
9. Se si prevede che si giocherà con condizioni ambientali che richiederanno una sudorazione molto abbondante (sole, temperatura dell'aria e umidità elevate), non si devono consumare né vino né altri alcolici nel pasto pre-partita o, meglio, nelle 24 ore precedenti.
10. Sempre nel caso che si preveda che in partita si suderà molto, vale la pena di bere due bicchieri di acqua (pura o con gli appositi sali) appena prima di entrare in campo.

LE 10 REGOLE DEL RIFORNIMENTO DURANTE LA PARTITA

1. Durante la partita il giocatore può avere bisogno del rifornimento di acqua (eventualmente con sali) e di energia, sotto forma di carboidrati.
2. La quantità di acqua che deve venire assunta dal calciatore nel corso della partita varia a seconda delle condizioni ambientali; in rapporto ad esse, è differente anche l'importanza della presenza di sali nell'acqua.
3. Quando si gioca la partita in un clima freddo, possono bastare alcuni sorsi di acqua subito dopo il riscaldamento e nell'intervallo fra il primo e il secondo tempo.
4. Tanto più elevati sono i valori di temperatura dell'aria, di umidità e di irraggiamento solare, quanto maggiore deve essere la quantità di liquidi che deve essere assunta dal calciatore.
5. Quando le condizioni climatiche determinano la produzione di elevate quantità di sudore, è utile che la bevanda contenga anche una certa quantità di sali.
6. In tali condizioni, oltre che subito dopo il riscaldamento e nell'intervallo fra il primo e il secondo tempo, il calciatore deve bere anche nel corso della partita ogni volta che le situazioni di gioco lo consentono.
7. Se le condizioni climatiche sono eccezionali per temperatura, umidità e irraggiamento è il caso di pensare alla preidratazione, ossia all'assunzione di acqua con glicerina da 60 a 90 minuti prima dell'inizio della partita.
8. Per quello che riguarda il rifornimento energetico, esso deve avvenire con carboidrati, ossia con zuccheri semplici (fruttosio, glucosio, saccarosio) e/o con maltodestrine.
9. Alla maggior parte dei giocatori che siano arrivati alla partita con una normale concentrazione di glicogeno nei muscoli, molto verosimilmente può bastare assumere immediatamente prima della partita e nell'intervallo una certa quantità di bevanda contenente carboidrati.
10. Soprattutto a chi corre molto, anche nel periodo invernale (quando basterebbe bere piccole quantità di acqua) può essere utile l'assunzione di carboidrati anche alcune volte nel corso della partita.

LE 10 REGOLE PER IL RECUPERO DOPO LA PARTITA

1. È importante cercare di recuperare nel minor tempo possibile dalle fatiche della partita se si ha in programma un'altra partita pochi giorni dopo, per esempio il mercoledì (o persino il martedì) se si è giocato la domenica; può anche esserlo se ci si vuole presentare nelle migliori condizioni possibili all'allenamento del martedì (o, nel caso che lo si faccia, in quello del lunedì).
2. Dopo la partita ci si deve preoccupare di recuperare soprattutto l'acqua, i sali e il glicogeno muscolare.
3. L'acqua può venire recuperata bevendo acqua di rubinetto o di bottiglia, ma anche con le bevande, con la verdura, con la frutta, con brodi, con minestre in brodo e con altri alimenti solidi ricchi d'acqua.
4. Molti alimenti consentono anche di riacquistare i sali persi con il sudore; ma, ovviamente, un certo cibo può essere ricco di un sale perso in minima quantità e povero di un altro perso in abbondanza; le bevande per sportivi (quelle però con la formulazione corretta) danno la garanzia del recupero nei giusti rapporti di tutti i sali persi in un certo senso quanto maggiore è la quantità di acqua persa sotto forma di sudore tanto maggiore è il rischio che gli alimenti consumati non apportino i sali nella quantità e nelle proporzioni desiderate.
5. Il riempimento dei depositi di glicogeno dei muscoli si ottiene con cibi ricchi di carboidrati; nei pasti successivi alla partita e in quelli precedenti all'impegno di gara o di allenamento devono pertanto essere contenute buone quantità di alimenti ricchi di carboidrati, come pane, pasta, riso, patate, biscotti o dolci senza panna o altre creme, frutta fresca e così via.
6. Nessuno dei pasti principali dovrà essere costituito prevalentemente da cibi ricchi di proteine, al contrario di quello che fa chi usa "dissociare".
7. Quanto più vicino è il successivo impegno (allenamento o partita), tanto più precocemente si devono cominciare ad assumere carboidrati e tanto maggiore deve essere la quantità di carboidrati assunti nelle 24 ore.
8. Se si disputa una seconda partita dopo due giorni, già immediatamente dopo la prima partita è bene prendere alcune decine di grammi di zucchero da cucina (saccarosio), per esempio attraverso due lattine di una bevanda dolce tipo aranciata o chinotto; altrettanto va fatto dopo due ore.
9. Per accelerare il recupero dopo la partita può essere utile assumere aminoacidi a catena ramificata; anche in questo caso vale la pena di farlo immediatamente dopo la partita.
10. Se non c'è la partita il mercoledì e se in genere alla prima seduta di allenamento della settimana ci si sente già bene si può fare a meno degli aminoacidi a catena ramificata e si può anche essere sensibilmente meno rigorosi nel seguire i consigli dati.

LE 10 REGOLE PER L'ALIMENTAZIONE PRE-CAMPIONATO

1. Il periodo del precampionato coincide con i mesi più caldi dell'anno e - anche se molte squadre si radunano in località di montagna, nelle quali il clima è più fresco - gli allenamenti determinano ogni giorno la produzione di grandi quantità di sudore.
2. I giocatori devono essere messi nelle condizioni di bere nel corso delle pause, anche brevi, di ciascuna seduta di allenamento.
3. Anche al termine di ciascuna seduta si deve favorire la reidratazione dei giocatori; da tale punto di vista, oltre alle bevande specifiche per gli sportivi, va benissimo assumere della frutta fresca.
4. È consigliabile che ciascuno dei pranzi principali inizi con un piatto abbondante di verdura cruda e/o cotta.
5. È bene che sia costantemente tenuto sotto controllo il recupero dell'acqua persa; come minimo, ogni mattina dovrebbe essere preso il peso corporeo dei giocatori.
6. Nel periodo del precampionato si deve tener conto anche del fatto che, essendo in molte squadre le sedute due (o persino tre) al giorno ed essendo di conseguenza stretti i tempi, esiste il problema di mettere gli atleti nelle condizioni di non avere, nel corso degli allenamenti, difficoltà digestive.
7. Se in mattinata è in programma una seduta impegnativa, la prima colazione non può essere abbondante e deve essere costituita da alimenti facilmente digeribili: vanno esclusi quindi, il caffè e le brioches; è preferibile eliminare anche il burro.
8. Anche i cibi assunti nei pasti principali, specie in quello di mezzogiorno devono essere facilmente digeribili; è preferibile, perciò, che siano eliminati i cibi con grassi fritti e cotti a lungo, i salumi, le carni grasse, gli intingoli e così via.
9. Una piccola quantità di alcolici (vino o birra) può essere concessa nei pasti principali ma soltanto a chi sia abituato e ne senta la necessità psicologica.
10. Per i giocatori con un'alta percentuale di grasso corporeo il dimagrimento deve avvenire lentamente; le restrizioni caloriche non devono essere eccessive proprio nel periodo nel quale il carico di allenamento è solitamente il più elevato dell'anno.

LE 10 REGOLE PER L'ALIMENTAZIONE IN CAMPIONATO

1. Durante il campionato (che dura molti mesi) l'alimentazione del calciatore deve più che mai adeguarsi a quelle regole che aiutano a raggiungere e poi a mantenere il pieno benessere.
2. Alcuni pasti, in più, devono avere anche come obiettivo quello di aumentare il glicogeno nei muscoli; tali pasti devono essere particolarmente ricchi di carboidrati, mentre devono apportare una quantità non elevata di proteine e pochissimi grassi; i cibi più adatti sono la pasta, il riso, il pane, le patate, i dolci.
3. È preferibile che il pasto subito successivo alla partita ed eventualmente quelli del giorno successivo siano ricchi in carboidrati per fare in modo che già nei primi allenamenti settimanali ci sia un discreto livello di efficienza fisica.
4. E altresì preferibile che nei giorni che precedono la partita i pasti principali (almeno due, ma meglio ancora quattro), le prime colazioni ed eventualmente anche gli spuntini siano costituiti da alimenti ricchi di carboidrati.
5. Se la partita viene sempre giocata in un dato giorno della settimana (di solito succede che sia la domenica), dovrebbe dunque esistere un ben preciso ciclo settimanale, sempre simile, non soltanto per quello che riguarda la partita e gli allenamenti, ma anche l'alimentazione, con alcuni pasti - subito prima e subito dopo la partita - particolarmente ricchi di carboidrati e altri pasti in cui non lo sono necessariamente.
6. In questo ciclo si ripetono settimanalmente anche pasti che - soprattutto per certi giocatori (quelli che hanno la digestione più lenta) - devono essere particolarmente digeribili: sono quelli che precedono gli allenamenti.
7. Solitamente i pasti principali ricchi di carboidrati sono anche quelli più digeribili; un *monopiatto*, costituito da un primo piatto a base di pasta o riso, anche in quantità ben maggiore di quella di una porzione normale, spesso risulta di facilissima digeribilità, a patto - ovviamente - che non contenga molti grassi.
8. Se c'è l'allenamento la mattina, la prima colazione deve essere molto digeribile; in particolare va evitato il caffè latte.
9. L'abitudine a prendere vitamina C, altre vitamine antiossidanti, così come i polivitaminici e i poliminerali, è da considerare un'ottima precauzione per gli atleti; in linea di massima queste sostanze sono tanto maggiormente utili quanto meno verdura e frutta si consuma abitualmente.
10. Fra i vari integratori, oltre a quelli a base di vitamine e/o di minerali e a quelli costituiti da bevande per sportivi, i più utili nel corso del campionato sono, secondo vari studiosi, soprattutto quelli a base di aminoacidi a catena ramificata e di creatina.

LE 10 REGOLE DEL CALCIATORE ASSETATO

1. Non è vero che l'atleta deve resistere alla sete: quando questa insorge, di solito significa che si è già persa una quantità non indifferente di liquidi, in particolare con il sudore, e che quindi è il caso di bere per non rischiare di andare incontro ai disturbi di vario tipo.
2. Nel corso della partita, anzi, l'impegno agonistico talvolta elimina o attenua la sete; se ci si accorge di avere sudato in abbondanza (per esempio si nota che maglia e pantaloncini sono molto bagnati), si deve approfittare delle pause della partita per bere anche se non si avverte la sete; in panchina ci devono essere borracce a disposizione dei giocatori.
3. Se le condizioni climatiche sono tali (temperatura dell'aria elevata, umidità relativa alta, notevole irraggiamento solare) da portare a un'abbondante sudorazione, si deve bere anche pochi minuti prima di entrare in campo; la quantità minima è di un bicchiere (di due o tre se non si è abituati a fare attività fisica con il caldo); la sensazione di avere lo stomaco pieno, pur spiacevole, deve essere sopportata e, in ogni caso, specie se la bevanda è adatta, scompare rapidamente.
4. Se nel corso del primo tempo si è sudato molto, si deve bere in abbondanza (non meno di due bicchieri) nell'intervallo.
5. Ciò che vale per la partita vale anche per l'allenamento, pur se in questo secondo caso ha senz'altro una minore importanza un calo di efficienza causato da disidratazione; nelle pause della seduta i giocatori devono disporre delle bevande adatte.
6. Se si suda poco e ci si allena una o due volte la settimana, si può bere d'abitudine anche la semplice acqua e non le specifiche bevande, sperando che, attraverso l'assunzione casuale dei cibi, avvenga il ripristino dei sali persi con la sudorazione; se invece ci si allena quotidianamente (o addirittura due volte il giorno) e la sudorazione è sempre abbondante, come succede di solito nel corso del precampionato, diventa importante ricorrere sistematicamente alle specifiche bevande per sportivi.
7. Se il clima è caldo-umido, la temperatura della bevanda deve essere fresca, per esempio fra i 9 e i 15 gradi centigradi; ciò vale per le bevande da prendere prima dell'inizio, durante la partita e nell'intervallo di essa; il tempo di permanenza nello stomaco di una bevanda fresca è inferiore a quello di una bevanda a temperatura più alta; una bevanda ghiacciata, invece, può causare disturbi sia locali (ossia allo stomaco), sia generali.
8. La bevanda da prendere prima o durante lo sforzo deve rimanere il minor tempo possibile nello stomaco, deve venire assorbita rapidamente e, una volta arrivata nel sangue, non deve creare problemi; hanno queste caratteristiche le bevande a ridotto contenuto in sali e in zuccheri, ossia le bevande *ipotoniche*; la quantità degli zuccheri non deve superare i 4 grammi per ogni 100 grammi di bevanda.
9. La bevanda da prendere dopo lo sforzo può anche essere *isotonica* o *ipertonica*; se si vuole che agevoli il recupero, deve contenere una certa quantità di carboidrati (sotto forma di zuccheri e/o maltodestrine), sodio, cloro, potassio e magnesio.
10. Nei periodi dell'anno in cui ci si allena molto e si suda in abbondanza, per esempio in precampionato, è indispensabile bere anche a tavola; va benissimo l'acqua, compresa quella gasata (non però in caso di disturbi gastrici); anche la verdura, la frutta e le minestre in brodo aiutano a recuperare l'acqua persa; di bevande alcoliche è bene berne quantità limitate.

BIBLIOGRAFIA

- Enrico Morinini materiale vario
- Aldo Venzi La formazione dei giovani calciatori SalvioniEdizioni
- Paolo Di Muro esercitazioni varie sulla condizione fisica
- Il Nuovo Calcio..... articoli vari
- E. Arcelli alimentazione ed integrazione Edizione Correre

LIBRI E RIVISTE CONSIGLIATE

- Il Nuovo Calcio..... rivista mensile
- S. Bonaccorso Allenare il settore giovanile Edizioni Correre
- A. Pereni - M. Di Cesare Il manuale dell'allenatore Edizioni Correre
- G. Rusca..... Come allenare i primi calci e i pulcini Edizioni Correre
- G. Rusca - A. Pereni..... Il diario del calcio Edizioni Correre
- B. Bruggmann..... 1000 exercices et jeux de football..... Edizioni Vigot
- E. Arcelli Alimentazione e integrazione Edizioni Correre
- A. Venzi La formazione dei giovani calciatori SalvioniEdizioni

SITI INTERNET CONSIGLIATI

- www.calciogiovanile.it
- www.calciogiovanile.net
- www.calciallenando.it
- www.allenatore.net
- www.settoretecnico.figc.it
- www.settoregiovanile.figc.it
- www.alleniamo.it
- www.allenando.net
- www.entraineur.ch
- www.essm.ch..... sito di Macolin anche per la comanda di libri e video
- www.correre.it..... sito per la comanda di libri e video